

ANALISIS PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "INDONESIAKU" SEBAGAI PENGENALAN WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK ANAK USIA 12-15 TAHUN

Oleh:

Mirza Hikmatyar
NIM. 10520244033

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang game edukasi "Indonesiaku" sebagai pengenalan warisan budaya Indonesia untuk anak usia 12-15 tahun, (2) mengetahui kelayakan game edukasi "Indonesiaku" untuk pengenalan warisan budaya Indonesia untuk anak usia 12-15 tahun, (3) mengetahui hasil analisis kualitas game yang dikembangkan menurut aspek *performance efficiency*, *functional suitability*, *compatibility*, dan *usability*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengkodean dan pengujian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, kuisioner, dan instrumen. Penelitian ini melibatkan beberapa viewer, yaitu empat orang ahli media untuk validasi media, dua orang ahli materi dan dua guru untuk validasi materi, empat *developer* untuk uji *functional suitability*, dan 20 siswa di SMP N 1 Warungasem. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner, observasi, dan instrumen penelitian.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) hasil pengujian kelayakan ahli media mendapatkan rerata skor 4,22 (Sangat Layak), (2) hasil pengujian kelayakan ahli materi mendapatkan persentase 98% (Valid), (3) hasil pengujian *performance efficiency* telah terpenuhi karena tidak mengalami *memory leak* dan penggunaan CPU rata-rata sebesar 3%, (4) hasil pengujian *functional suitability* sebesar 100% dan telah memenuhi kriteria *functionality sanity check* oleh AQuA, (5) hasil pengujian *compatibility* sebesar 100%, dan (6) hasil pengujian *usability* mendapatkan hasil persentase sebesar 82,6 (Sangat Layak) dan nilai *Alpha Cronbach* dengan nilai 0,83 (Good).

Kata kunci: game edukasi, warisan budaya, Android, ISO 25010, media pembelajaran